

**MODEL PEMBELAJARAN GERAK LOKOMOTOR
BERBASIS PERMAINAN TERHADAP SISWA
TUNAGRAHITA RINGAN**



Intelligentia - Dignitas

AGUS PRIANTO

1601618066

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Olahraga**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

AGUSTUS, 2025

MODEL PEMBELAJARAN GERAK LOKOMOTOR BERBASIS PERMAINAN TERHADAP SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA RINGAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model Pembelajaran Gerak Lokomotor berbasis Permainan terhadap siswa berkebutuhan khusus Tunagrahita ringan). Model yang disusun mengembangkan pembelajaran Gerak Lokomotor berbasis permainan ditujukan untuk meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran olahraga (SLBN 10 Jakarta). Agar rancangan model dapat berjalan dengan baik dan benar, maka konsep model yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Model Pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SLBN 10 Jakarta dengan jumlah 8 anak. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan empat dosen ahli dan satu pelatih disabilitas sebagai *expert judgement*. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji kelayakan, dimana model latihan berbasis permainan yang telah dibuat dikonsultasikan dan diuji cobakan. Pada penelitian ini di dapatkan 15 model permainan untuk Model Pembelajaran olahraga yang sesuai dan layak di terapkan. Adapun keunggulan dari permainan ini adalah bisa dengan mudah dimainkan oleh anak-anak berkebutuhan khusus Tunagrahita Ringan, tidak memerlukan alat yang sulit ditemukan dan menjadikan melakukan model pembelajaran yang menyenangkan serta memiliki banyak manfaat yang didapatkan. Adapun tujuan utama dari permainan ini yaitu untuk memeberikan fariasi pembelajaran Gerak lokomor pembelajaran untuk siswa SLBN 10 Jakarta, menarik ketertarikan Siswa untuk latihan dan menghilangkan rasa jenuh dalam belajar. Sehubung dengan kesimpulan hasil penelitian dan implikasi temuan-temuan yang diuraikan sebelumnya maka di sarankan : 1. Bagi anak berkebutuhan khusus tunagrahita di harapkan dengan adanya model pembeljaran berbasis permainan pada anak Tunagrahita ringan dapat menarik anak-anak tunagrahita untuk belajar lebih menyenangkan. 2. Bagi Guru di harapkan bisa menjadi model pembelajaran permainan yang lebih kreatif lagi 3. Untuk peneliti diharapkan bisa menjadi motivasi dan di harapkan dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita Ringan lebih baik lagi.

Kata Kunci : pembelajaran, Gerak dasar, permainan, lokomor, Tunagrahita ringan.

Intelligentia - Dignitas

SMALL GAME-BASED LOCOMOTOR MOVEMENT LEARNING MODEL FOR STUDENTS WITH MILD SPECIAL NEEDS OF TUNAGRAHITA

ABSTRACT

This study aims to develop a locomotor movement learning model based on small games for students with mild intellectual disabilities. The developed model incorporates game-based learning to enhance students' interest in participating in physical education (at SLBN 10 Jakarta). To ensure the model is designed and implemented correctly, the researcher used the ADDIE Development Model. The subjects of this study were 8 students from SLBN 10 Jakarta. The researcher collaborated with four expert lecturers and one disability coach for expert judgment. The validity test used in this study involved a feasibility test, where the game-based training model that had been created was consulted with experts and trialed. The study resulted in 15 game models that are appropriate and feasible for implementation in physical education learning. The advantages of this game-based model include its ease of use by children with mild intellectual disabilities, the use of easily accessible materials, and its ability to create a fun and beneficial learning experience. The primary goal of these games is to provide variation in locomotor movement learning for students at SLBN 10 Jakarta, attract their interest in training, and reduce boredom in learning. Based on the research findings and the implications described above, the following suggestions are made: 1. For children with mild intellectual disabilities, it is expected that the game-based learning model can attract them to learn in a more enjoyable way. 2. For teachers, it is hoped that this can serve as a model for creating more creative game-based learning. 3. For researchers, this study is expected to serve as motivation and a basis for further developing game-based learning models for children with mild intellectual disabilities.

Keywords: *learning, basic movement, games, locomotor, mild intellectual disabilities*

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama
Pembimbing I

Drs. Mustara, M.Pd.
NIP. 196607072001121001

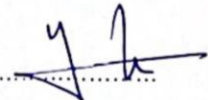
Tanda Tangan

Tanggal

 31/07/2025

Pembimbing II

Dr. Iwan Setiawan, M.Pd.
NIP. 197303052009121001

 30/07/2025

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Andi Hasriadi Hasyim, M.Pd.
NIP.198601252020121003

Ketua

 1/08/2025

Dr. Eka Fiti Novita Sari, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197908252005012002

Sekretaris

 31/07/2025

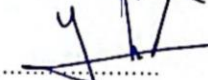
Drs. Mustara, M.Pd.
NIP. 196607072001121001

Anggota

 31/07/2025

Dr. Iwan Setiawan, M.Pd.
NIP.197303052009121001

Anggota

 30/07/2025

Ayu Purnama Wenly, S.Pd, M.Pd.
NIP. 199603262024062002

Anggota

 29/07/2025

Tanggal Lulus : Selasa, 22 Juli 2025

Intelligentia - Dignitas

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudin hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Agus Prianto

NIM.1601618066



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Agus Prianto
NIM : 1601618066
Fakultas/Prodi : Pendidikan Jasmani
Alamat email : Agus.prianto0507@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Model Pembelajaran Gerak Lokomotor Berbasis Permainan Terhadap Siswa Tunagrahita Ringan.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 1 Agustus 2025

Penulis

(Agus Prianto)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr.Wb. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kekuatan, kesehatan dan beribu nikmat lainnya. sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **“MODEL PEMBELAJARAN GERAK LOKOMOTOR BERBASIS PERMAINAN TERHADAP SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS TUNAGRAHITA RINGAN”** penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana olahraga di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu peneliti sangat mengapresiasi dan berterima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih secara khusus peneliti sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Wahyuningtiyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes, AIFO selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Drs. Mustara Musa M.Pd selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya dalam menyusun penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Iwan Setiawan M.Pd selaku Dosen Pembimbing II saya yang telah memberikan kesempatan, ilmu dan juga pengalamannya kepada penulis.

5. Ibu Dr. Eka Fitri Novita Sari S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Slamet Sukriadi S.Pd, M.Pd selaku Dosen Validasi Permainan dalam penelitian skripsi.
7. Bapak Dr. Arifka Fadil Muhammad M.Pd selaku Validasi Gerak dasar dalam penelitian skripsi.
8. Bapak Prof. Dr. Moch Asmawi M.Pd selaku dosen validasi ahli Pembelajaran penelitian dalam penulisan skripsi.
9. Bapak Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd, M.Pd selaku Dosen disabilitas dalam penelitian saya

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak. Penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 13 Juli 2025

Peneliti

Agus Prianto

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Perumusan Masalah	10
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN TEORITIK.....	 12
A. Konsep Pengembangan Model	12
1. Model Pengembangan Brog & Gall	14
2. Model Dick & Carey	16
3. Model Pengembangan ADDIE.....	17
4. Konsep Model Yang di Kembangkan.....	18
B. Hakikat Model Pembelajaran, Gerak Dasar, Permainan, dan Tunagrahita .	19
1. Pengertian Model Pembelajaran	19
3. Pengertian Permainan	25
4. Pengertian Tunagrahita	27
C. Rancangan Model.....	35
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 40
A. Tujuan Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	41
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	42
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan Model.....	47
1. Hasil Analisis Kebutuhan	47
2. Model Draft Awal.....	49
3. Model <i>Draft</i> Final	57
B. Kelayakan Model.....	59
1. Data Hasil Validasi Ahli Gerak Dasar.....	59
2. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	59
3. Data Hasil Validasi Ahli Disabilitas.....	60
4. Data Hasil Validasi Ahli Gerak Dasar.....	60
C. Revisi Produk.....	62
D. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Implikasi	65
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
<u>SRIWAYAT HIDUP</u>.....	125

Intelligentia - Dignitas